

手游“防沉迷”，治标不治本？

原本将在暑期迎来新一轮爆发点的人气手游《王者荣耀》，最近接连被央视、人民日报和新华社等点名批评，未成年人沉迷游戏再度成为热议话题。面对舆论压力，腾讯祭出了防沉迷“三板斧”：限制登录时间、设备禁玩和实名认证。这些技术手段能否令未成年人不再玩物丧志？“防沉迷”系统是一副良药，还是治标不治本？系统的构建还需要什么？

人气爆棚却被广泛诟病

毫无疑问，《王者荣耀》是目前国内乃至全球最火的一款手游。行业数据显示，截至5月末，这款手游的注册用户突破2亿，这意味着，每7个国人中就有一位《王者荣耀》的注册用户，数量比A股股民还多。

然而，这款获得市场成功的手游，因为让很多未成年人沉迷其中，甚至出现极端案例，被广泛诟病。一份腾讯内部调研分析指出，《王者荣耀》游戏的玩家中12岁以下占比3.62%，13至17岁玩家约占比14.5%。也就是说，全国约有3600万中小学生对这款游戏着迷。

据报道，2月，武汉一男孩小富以用手机练习英语口语为理由，拿到妈妈的手机，开始偷偷玩《王者荣耀》。随后他找到母亲的银行卡和身份证，并绑定在了母亲的微信上，借此为《王者荣耀》充值，购买装备和人物。之后的1个多月里，小富累计充值46次，共花费了5.8万余元，直到母亲收到银行每月消费电子账单，小富才交代了真相。

4月底，广州一少年小刘狂打《王者

荣耀》40小时，其间只吃了一顿外卖，最终诱发脑梗，险些丧命。在经过一阵子的治疗后，小刘的情况已经明显好转，但仍需要长时间的康复治疗后才能回归到正常的生活轨道。

6月22日晚6点，13岁男孩毛毛因为痴迷打《王者荣耀》，和父亲发生口角，一言不合，居然从四楼一跃而下。毛毛被紧急送去附近医院就诊，判断为髌骨骨折，双大腿股骨骨折。医生劝毛毛爸爸送往杭州医院诊治，以免留下严重后遗症，就在毛毛爸爸焦头烂额的时候，毛毛居然对爸爸提了一个要求——“把手机拿来，我要登录下游戏账号”。

据了解，《王者荣耀》是一款实时对战的游戏，这种游戏有着巨大的吸引力，也具有强大的危害性，一方面这种游戏充满暴力，甚至涉及色情，不利于未成年人健康成长；另一方面，这种游戏需要购买装备，花费不菲，这也导致很多社会问题的发生。不少家长感叹：手机已经成为身边隐形的“黑网吧”，而手游如同“电子鸦片”，是未成年人健康成长的大敌。

当“三板斧”遭遇技术破解

针对一系列未成年人沉迷手游的负面报道和舆论压力，腾讯宣布以《王者荣耀》为试点，率先推出健康游戏防沉迷系统的“三板斧”。

第一板斧：未成年人限制每天登录时长。《王者荣耀》将基于游戏累计时长或单次时长对玩家进行相应提醒、下线等操作，实现防止沉迷游戏的目的。其中，12周岁以下（含12周岁）未成年人每天限玩1小时，并计划上线晚上9时以后禁止登录功能；12周岁以上未成年人每天限玩2小时。超出时间的玩家将被游戏强制下线。

第二板斧：绑定硬件设备实现一键禁玩。升级后的成长守护平台将大幅降低操作门槛，家长只需要简单步骤就可以完成绑定，并掌握孩子游戏登录和充值状态。与此同时，平台将增加硬件设备绑定功能，避免未成年人通过多账号登录绕开家长监护，从而实现家长对指定的小孩设备实施一键禁玩的操作。

第三板斧：强化实名认证体系。早在今年5月，腾讯已经开始在旗下移动游戏中陆续推行实名认证。没有完成腾讯平台实名认证的账号，将无法进入《王者荣耀》进行游戏。

“三板斧”威力如何？据报道，该系统上线仅一天，对策就已经出现。在一些qq群和网站上，有提供出租成人账号的服务。一位购买过账号的玩家表示，购买不需要任何身份验证，“首先注册，只要输入简单的用户名，不需要涉及年龄等信息，界面就像普通的购物网站一样，有很多不同游戏选择。选中“王者荣耀”的界面，1元

到100元不等，最短使用时间1小时，最长的可以连续使用这个账号1周”。也就是说，如果未成年玩家购买此类账号来参与游戏，防沉迷系统就沦为摆设。

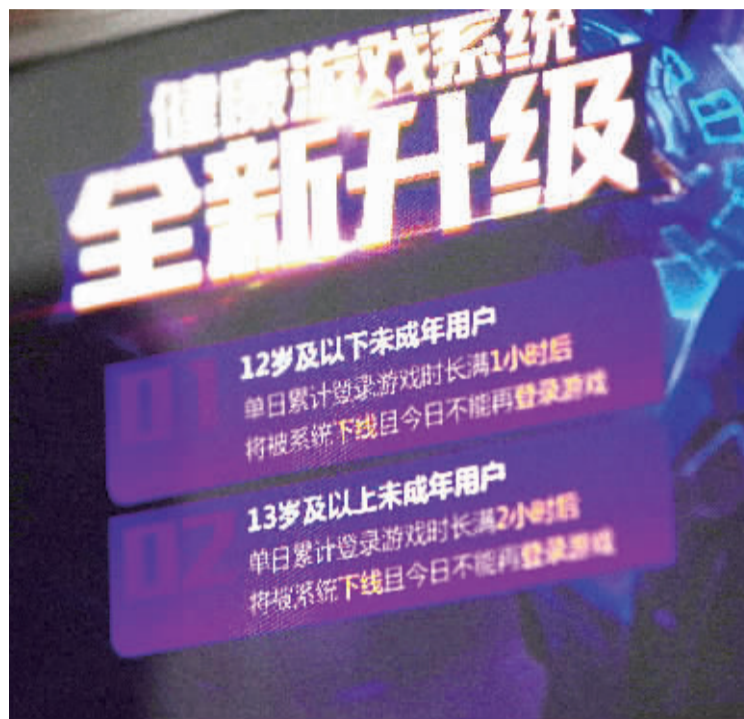
此外，《王者荣耀》的认证系统是根据用户身份证号编码规则来判断该游戏账号的使用者是否成年人、未成年人或未满12周岁的。而记者尝试后发现，自编身份证号码也能认证成功。

众所周知，身份证号码是有规律可循的，号码由十七位数字本体码和一位数字校验码组成。排列顺序从左至右依次为：六位数字地址码，八位数字出生日期码，三位数字顺序码和一位数字校验码。

如果根据身份证编码规则，乱填身份证号及姓名能否认证成功呢？记者对qq账号4890485***进行实名注册，使用的身份证号为记者自编的310104198802074328，持证人性名“何王者”。提交注册信息后，系统予以通过，并判断该账号使用人年满18岁。记者随后进入游戏，提示账号已进行了实名注册，不再受防沉迷系统的限制。

当“三板斧”遭遇技术破解，“防沉迷”系统瞬间瓦解。有家长指出，出现这些结果，不能不让人怀疑腾讯“防沉迷”的诚意。

还有网友表示，腾讯的“防沉迷”系统并没有从根本上全力以赴地防止未成年人沉迷网游，或者故意给破解留下技术漏洞，从这方面看，不是腾讯不敌小孩智商，而是腾讯压根就没打算和小孩斗智，这才导致了破解技术横行，上线首日就遭到技术破解的尴尬境遇。



“防沉迷”要靠家长和学校的合力

研制切实有效的“防沉迷”系统，手游公司应尽到应尽的社会责任。但与此同时，专家也指出，如今，手机游戏层出不穷，预防孩子沉迷游戏，需要靠学校和家庭教育的合力。

随着互联网的快速发展，我们已经迈进了网络化生存时代。第39次《中国互联网发展状况统计报告》显示，截至2016年12月，中国网民规模达7.31亿，而我国19岁以下的网民达1.7亿，约占全体网民的23.4%。可以说，这一代未成年人作为互联网时代的原住民，网络化生存就是他们日常生活的常态。他们从小就会使用手机和平板电脑，会在上面完成老师的互动作业挣学豆，会用淘宝买玩具，用滴滴打车，甚至还是教爷爷奶奶上网的小老师。网络是他们生活中不可或缺的一部分，要让网络游戏远离他们，自然也不现实。家长所能做的，是教会他们生存技能和安全意识，他们才能健康成长。

专家表示，“防沉迷”是一个长期的系统工程，不是一个游戏系统、一个功能就能实现的。每个孩子来到这个世界上，父母是第一个老师，教会他们各种社会规则，学会各种安全常识。网络社会也是如此，父母应该成为孩子网络安全的第一责任人，从小教会他们正确使用网络、抵制网络带来的伤害。但现实生活中，许多父母自身网络素养不足，意识不到网络安全教育的重要性，甚至他们自己都对此并未完全重视。否则，在那些未成年人花光家中积蓄充值游戏的事例中，孩子又怎么会轻易地拿到父母网上支付的账号与密码？就更不要说，对孩子的上网时间和游戏内容进行监控了。

“孩子为什么会沉迷于网络游戏中？游戏的本质不过是一种满足精神需求的娱乐行为。孩子的成长过程中，如果倾诉、陪伴、社交的需求无法在现实生活中得到满足，那么他们转向网络游戏，也是必然的。而现实生活中，这样的家长不在少数：只要孩子一哭闹，立刻用手机充当安抚器，“我这会儿没空跟你玩，你自己玩儿ipad吧”。专家解释称，爱玩是孩子的天性，游戏也未必都是洪水猛兽，在孩子的网络成长之路中，家长的陪伴与引导不可或缺。防游戏沉迷，家长要把好第一关。拿出足够的时间陪伴孩子，让他们在网络时代健康成长。

而学校教育应在课程和教学中充分考虑学生的身心特点，注意对学生信息素养的培养，培养孩子的自控力和健康生活习惯。这其中要注意两点：一方面，青少年既处于缺乏自控力的阶段，也处于培养良好习惯的关键期。另一方面，信息技术和社会等课程的设置应当与时俱进，让孩子了解游戏背后的研发及产业特性。

总之，要帮助青少年摆脱对网络游戏的沉迷，需要家庭、学校、游戏企业、社会各界协同发力、齐抓共管。预防胜于治疗，从源头上预防、防微杜渐，远比后期矫治容易得多。

本报记者 何佳玺